

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
社会人基礎講座 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/後期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
就職活動において必要な心得やスキルが取得できる。動画で要点を学び、宿題を通じて問題や課題を発見し、授業で解決していく。なお、動画は自宅などで事前に視聴することを前提とする。授業はグループワークを主とし、発表を通じて、理解を深めていくスタイルをとりたい。				
授業終了時の到達目標				
就職活動に必要な考え方やスキルはもちろん、社会で活躍するライフスキルも身につく。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて動画を用いて予習する				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション	授業スタイルの説明(動画での予習が前提となる) グループ分け(4~5人)とグループ内で自己紹介		
2	「就職活動の世界」を知る その1	以下、グループと全体で確認と共有。 ・就活の心構え ・就活の目的と目標 コンピテンシーチェックを行う		
3	「就職活動の世界」を知る その2	以下、グループと全体で確認と共有。 コンピテンシーチェックを振り返る(何を伸ばし、何を補うか。自覚を促す)		
4	偶然がつくる人生	以下、グループと全体で確認と共有。 ・偶然性理論とは ・これまでを振り返ってわかったこと ・具体的な3つの行動		
5	就活基礎教育(1)モノの見方 その1	以下、グループと全体で確認と共有。 ・自分のモノの見方の特徴 ・モノの見方を広げるためにはどうしたらいいのか。		
6	就活基礎教育(4)話の聴き方	自分の聴き方をチェックシートで確認する。 グループでお互いの良い点・改善点を出し合う。		
7	プレゼンの基礎を学ぶ	お互いの良い点・改善点を挙げる。		
8	ディスカッションの基本 その1	テーマを与え、ディスカッションする(25分) 良い点・改善点をお互いに挙げる		
9	ディスカッションの基本 その2	実際の行うグループと評価するグループに分かれてディスカッション(1)		
10	履歴書の書き方と伝え方	基本情報と趣味を書いてみる。グループで回し読みをし、評価をする。		
11	自分を知る工夫(1)記憶からたどる	以下、グループで確認と共有。 ・ベストニュースや20答法を発表し、どんな特性(強み)があるのか、グループで議論。		
12	自分を知る工夫(2)他者の力を借りる その1	以下、グループで確認と共有。 ・自分はどんな特徴があると考えたか(その理由も)		

回	テ ー マ	内 容		
13～ 15	課題制作	課題の制作		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	熱血！森吉弘の就活ゼミ教材	出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 30.0% 40.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
回	テーマ	内容		
1	コンペとは何か? コンペ応募作品	コンペに応募することの意義についての説明		
2~ 15	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	全員コンペ入賞を 目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デザイン実務演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	中田 忠志
授業の概要				
様々なコンペに応募することによってクライアントの意思にそった作品とは何かを考える				
授業終了時の到達目標				
1. 期限厳守で作品を提出することが出来る 2. リサーチを行いクライアントの意図に合った作品を制作することが出来る				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
過去の受賞作品や様々な作品を閲覧し制作に活かす				
回	テーマ	内容		
1~ 12	コンペ応募作品制作	傾向と対策 アイデアスケッチ フィニッシュワーク		
13~ 15	課題制作	課題制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
インターネット、過去作品		課題・レポート 出席率 授業態度	70.0% 20.0% 10.0%	・全員コンペ入賞 を目指す

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	星川 七海

## 授業の概要

アルコールマーカー、水彩絵の具、色鉛筆の性質と使い方を学習する

## 授業終了時の到達目標

アナログ画材を用いてカラーイラストの着色を行うことができる

## 実務経験有無

有 漫画家、アシスタント

## 時間外に必要な学修

特になし  
演習内容は授業時間の中で終わる程度の物だが、間に合わなかった場合宿題とする

回	テーマ	内容
1~ 2	コピックの使い方	授業全体の達成目的を確認する 自己紹介イラスト制作
3~ 4	コピックの使い方	コピックの説明
5~ 6	コピックの使い方	技法について(ぼかし、色選び、ブロック分け)
7~ 8	色鉛筆の使い方	色鉛筆の説明
9~ 10	色鉛筆の使い方	技法について(混色、ハッチング、ミクストメディア)
11~ 12	色鉛筆の使い方	他の画材との併用について
13~ 14	透明水彩の使い方	水彩絵の具の説明
15~ 16	透明水彩の使い方	技法について(ぼかし、下塗り、水彩色鉛筆について)
17~ 18	透明水彩の使い方	技法と、イラストの保管について
19~ 20	自主制作	自主制作テーマ決め 使用画材決め
21~ 22	自主制作	自主制作
23~ 24	自主制作	自主制作
25~ 30	作品制作	作品の制作

回	テーマ	内容		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 20.0% 50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラスト演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	星川 七海
授業の概要				
クリップスタジオペイントの使い方を学習する				
授業終了時の到達目標				
クリップスタジオペイントを使用してデジタル漫画を描く				
実務経験有無		実務経験内容		
有		クリップスタジオペイントを使用してデジタル漫画を描く		
時間外に必要な学修				
特になし 演習内容は授業時間の中で終わる程度の物だが、間に合わなかった場合宿題とする				
回	テーマ	内容		
1	クリップスタジオの使い方	機能の確認		
2	クリップスタジオの使い方	イラスト制作		
3	クリップスタジオの使い方	漫画制作		
4	クリップスタジオの使い方	漫画制作		
5	クリップスタジオの使い方	アシスタントの指示記号について		
6	クリップスタジオの使い方	アシスタントの指示記号について・線画漫画制作		
7	クリップスタジオの使い方	アシスタント練習		
8~ 15	自主制作	作品制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
クリップスタジオペイント		出席率 授業態度 課題・レポート	30.0% 50.0% 20.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
修了制作		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	20回	0単位(40時間)	必須	眞鍋 量臣

授業の概要

各自作業を進めながらスケジュール管理、作品の進捗、単元毎の〆切をチェックする

授業終了時の到達目標

各自が立てた計画通りに作品制作が進められるように自分でスケジュール管理ができるようになる

実務経験有無 実務経験内容

有 専属マンガアシスタント歴5年  
アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う

時間外に必要な学修

進捗が遅れているようであれば家庭学習で補う

回	テーマ	内容
1	スケジュール作成	修了制作完成までのスケジュールを立てる
2	完成度10%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する
3	完成度20%	おおよそ自分の中で2割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する
4	完成度30%	おおよそ自分の中で3割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する
5	完成度40%	おおよそ自分の中で4割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する
6	完成度50%	一応ここで半分くらいまで出来ているか確認し、遅れているようであれば今後の作成を少し早める
7	完成度60%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する
8	完成度70%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する
9	完成度80%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する
10	完成度90%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する
11	完成度100%	おおよそ自分の中で1割程度まで作成できているかを確認し、遅れているようであれば修正する
12	最終確認・手直し	最終チェックをし、手直しできるところは手直しをして、より完成度の高い作品を目指す
13~15	課題制作	課題の制作
16		

回	テ ー マ	内 容		
17				
18				
19				
20				
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	特になし	出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーション I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	中澤 智行
授業の概要				
1年間で制作する作品を通して、自身の作家性やオリジナリティを養う。また、作品を作るために必要なスキルの習得				
授業終了時の到達目標				
デザイン展で自己プロデュースできるような展示を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして、アナログ、デジタル画材を用いてイラストを制作、提供。イラスト教室の講師として7年の実務		
時間外に必要な学修				
投稿作品の制作、デザイン展のアイデア、資料集め、自分の作品に必要なスキルの習得など				
回	テーマ	内容		
1~ 2	オリエンテーション	アンケートによる各自ヒアリング		
3~ 4	ClipStudioの使い方	基礎的なCGの描き方やスキルの習得(RGB、CMYKの違い、dpiの説明なども含む)		
5~ 6	ClipStudioの使い方	基礎的なCGの描き方やスキルの習得(RGB、CMYKの違い、dpiの説明なども含む)		
7~ 8	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品のアイデアを考える。		
9~ 10	adobe Photoshop、Illustratorの使い方	Photoshop Illustratorをどう作品に活かすか、何故必要かを知る。		
11~ 12	adobe Photoshop、Illustratorの使い方	Photoshop Illustratorをどう作品に活かすか、何故必要かを知る。		
13~ 14	ポスター制作	架空の作品、もしくはデザイン展の作品用のポスターを作成する。		
15~ 16	ポスター制作	架空の作品、もしくはデザイン展の作品用のポスターを作成する。		
17~ 18	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
19~ 20	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
21~ 22	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
23~ 24	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品のアイデアを考える		
25~ 26	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
27~ 28	投稿誌投稿作品制作	定期的に投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		

回	テーマ	内 容		
29～ 30	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 60.0% 20.0%	スキル習得や、作品を作る際の考え方などの説明を含む

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
イラストレーションⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	中澤 智行
授業の概要				
1年間で制作する作品を通して、自身の作家性やオリジナリティを養う。また、作品を作るために必要なスキルの習得				
授業終了時の到達目標				
デザイン展で自己プロデュースできるような展示を目指す				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーのイラストレーターとして、アナログ、デジタル画材を用いてイラストを制作、提供。イラスト教室の講師として7年の実務		
時間外に必要な学修				
投稿作品の制作、デザイン展のアイデア、資料集め、自分の作品に必要なスキルの習得など				
回	テーマ	内容		
1~ 2	オリエンテーション	アンケートによる各自ヒアリング		
3~ 4	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成並びにスケジュール管理		
5~ 6	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成		
7~ 8	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成 "		
9~ 10	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
11~ 12	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
13~ 14	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
15~ 16	ポスター制作	デザイン展の作品用のポスターを作成		
17~ 18	ポスター制作	デザイン展の作品用のポスターを作成		
19~ 20	投稿誌投稿作品制作	投稿誌やコンペに作品を提出し、オリジナリティの追求、基礎的な表現力を身に付ける		
21~ 22	作品の制作とクラス評価	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
23~ 24	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の作成		
25~ 26	デザイン展の提出物を制作	デザイン展に提出する作品の現状を確認。プレゼンに備えてヒアリングなどを行う		
27~ 28	学科プレゼン	デザイン展のプレゼンを発表し、作品の修正点の確認、プレゼンの発表の仕方などのチェックをする		

回	テ ー マ	内 容		
29~ 30	デザイン展の提出物の最終修正	作成した作品を教員とクラスメイトに評価してもらい、自分で思い描いた結果と他人の評価を確認する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		出席率 授業態度 課題・レポート	20.0% 20.0% 60.0%	スキル習得や、作品を作る際の考え方などの説明を含む

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ストーリーテクニック I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	内海 甲介

## 授業の概要

キャラの作成方法、あらすじやストーリーの作成方法、ネームの作成方法、効果的なコマ割り方法などマンガを描く為に必要な基本的なテクニックを理解する。

## 授業終了時の到達目標

マンガを描くための技術を習得  
ストーリーの基本的な組み立て方を理解出来る  
ネーム制作の基本を理解できる  
ネームを作成する事ができる

## 実務経験有無

## 実務経験内容

有

漫画家として週刊、月刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を発売国内版、海外版あり 経験を活かして漫画の基礎、賞を受賞するテクニックを教える

## 時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1~ 2	マンガ制作全体の流れ	マンガ制作の基本的な流れを説明 生徒の好きな作品マンガ制作の経験などを確認
3~ 4	キャラクターの作成①	内海式キャラクターの作成方法を用いて新しいキャラクターの生み出し方を学ぶ
5~ 6	ストーリーの作成①	マンガジャンルの種類を理解して、ストーリー作成の基本である、5W1Hとあらすじの書き方を学ぶ
7~ 8	ストーリーの作成②	ストーリーの基本的な構成である起承転結を理解する童話を例に起承転結を書き出し構成を学ぶ
9~ 10	コマの割り方①	コマ割りの基本的な流れや割り方を理解する演習でコマを割りして技術を学ぶ
11~ 12	ネームの作成①	キャラクターの登場シーンの描き方を理解する3ページのネームを作成する
13~ 14	ネームの作成②	生徒がインタビュアーとなり作成したキャラにインタビューするネームを作成する
15~ 16	描き文字の作成	描き文字の描き方を学ぶ効果的な配置や大きさ、バランスを理解する
17~ 18	キャラクターの創りこみ①	4コマ漫画の基本を理解するコマ漫画を描いてキャラクターを掘り下げる
19~ 20	コマの割り方②	魅力的なコマ割り方法を学びめぐりコマ、見せコマ引きコマ、見開きなどの描き方を理解する
21~ 22	作品の創りこみ①	人物相関図や舞台設定などの描き方、創りこみ方を理解する
23~ 24	作品の創りこみ②	人物相関図や舞台設定から作品のワンシーンをネームを描き、創りこみ方を理解する
25~ 26	課題制作	課題の制作
27~ 28	課題制作	課題の制作

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	課題制作	課題の制作		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	自作の漫画資料	課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	自作の漫画資料

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ストーリーテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	内海 甲介

## 授業の概要

キャラの作成方法、あらすじやストーリーの作成方法、ネームの作成方法、効果的なコマ割り方法などマンガを描く為に必要な基本的なテクニックを理解する。

## 授業終了時の到達目標

マンガを描くための技術を習得  
ストーリーの基本的な組み立て方を理解出来る  
ネーム制作の基本を理解できる  
ネームを作成する事ができる

## 実務経験有無

## 実務経験内容

有

漫画家として週刊少年チャンピオンにて連載、読み切り作品を執筆、単行本を国内海外で発売。経験を活かし漫画の基礎、賞を受賞する技術を教える

## 時間外に必要な学修

回	テーマ	内容
1~ 2	キャラクターのタイプ	成長型とヒーロー型の2つの主人公のタイプについて学ぶ成長型の描き方を理解する
3~ 4	キャラクターの作成③	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラクターを作成する
5~ 6	キャラクターの作成④	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラ、ストーリーを作成して漫画を描く
7~ 8	作品の創りこみ③	マンダラチャートとキャラクターボックスを作成する
9~ 10	作品の創りこみ④	プロの作品から模写をしてネームを描く
11~ 12	キャラクターの作成⑤	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラクターを作成する
13~ 14	キャラクターの作成⑥	有名キャラクターをお題にオリジナルキャラ、ストーリーを作成して漫画を描く
15~ 16	作品の創りこみ⑤	場面転換の方法を理解する
17~ 18	作品の創りこみ⑥	プロの作品から模写をして原稿を描く
19~ 20	キャラクターの創りこみ②	主人公の敵となる8つのパターンを理解する
21~ 22	キャラクターの創りこみ③	敵役の22種類のパターンを理解して敵役を作成する
23~ 24	作品の創りこみ⑥	漫画のタイトルページを描く
25~ 26	課題制作	課題の制作
27~ 28	課題制作	課題の制作

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	課題制作	課題の制作		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	自作の漫画資料	課題・レポート 出席率 授業態度	80.0% 10.0% 10.0%	自作の漫画資料

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
IllustratorとPhotoshopの基本操作を学び、イラストやデザイン作品の制作、他アプリとの併用方法を学ぶ。IllustratorとPhotoshopの基本操作を学び、イラストやデザイン作品の制作、他アプリとの併用方法を学ぶ。				
①Illustratorを使用し、図形の製作やレイアウト作成ができる。 ②Photoshopを使用し、画像のレタッチやカラー補正、合成などができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	IllustratorとPhotoshopの初期設定と基本操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>・新規ドキュメントの作成</li> <li>・作業環境の期設定</li> <li>・ツールパネルの基本操作</li> <li>・画面の拡大と縮小</li> <li>・操作の取り消しと画面の初期化</li> <li>・ファイルの保存</li> </ul>		
2	【Illustrator】 基本図形でかんたんな絵を描こう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・図形の作成</li> <li>・図形の回転や複製</li> <li>・パスファインダーにより加工</li> <li>・図形の整列と配置</li> </ul>		
3~4	【Illustrator】 下絵をなぞってイラストを描こう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ペンツールの使い方</li> <li>・パスの編集</li> <li>・下絵のトレース</li> </ul>		
5	【Illustrator】 イラストに色を塗ろう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・利用する色を準備</li> <li>・「ライブペイントツール」を使って着色しよう</li> <li>・はみ出した線を削除しよう</li> </ul>		
6	【Illustrator】 ロゴタイプに添えるマークを作ろう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・二等辺三角形と長方形を描こう</li> <li>・図形の角を丸くする</li> <li>・2つの図形を整列させよう</li> <li>・図形を合体させよう</li> <li>・図形をブラシに登録しよう</li> <li>・登録したブラシを使ってロゴマークを仕上げよう</li> </ul>		
7	【Photoshop】 写真を編集しよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・写真の不要な部分を消去しよう</li> <li>・写真の色味を修整しよう</li> <li>・写真の一部を選択して保存しよう</li> <li>・写真の一部の明るさを修整しよう</li> </ul>		
8	【Photoshop】 写真を加工しようしよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・写真の解像度を変更しよう</li> <li>・写真の足りない背景を補おう</li> <li>・写真の一部をコピーしよう</li> <li>・写真の一部を移動させよう</li> <li>・写真の一部を自然に暗くしよう</li> </ul>		

回	テーマ	内容		
9	【Photoshop】 写真を編集しよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・写真の解像度を変更しよう</li> <li>・写真の足りない背景を補おう</li> <li>・写真の一部をコピーしよう</li> <li>・写真の一部を移動させよう</li> <li>・写真の一部を自然に暗くしよう</li> </ul>		
10～ 12	【Illustrator & Photoshop】 制作したパーツをレイアウトしよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・A4サイズのレイアウト枠を作ろう</li> <li>・レイアウト枠内にガイドを作成しよう</li> <li>・作成したパターンで背景を塗りつぶそう</li> <li>・メインの写真を配置しよう</li> <li>・サブの写真を配置する枠を作成しよう</li> <li>・ロゴタイプとイラストを配置しよう</li> <li>・テキストを配置しよう</li> <li>・完成したカフェのメニューを画像ファイルで書き出そう</li> </ul>		
13～ 15	課題作成	テーマを設定し、課題作品を制作する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザインの学校 これからはじめる Illustrator & Photoshopの本		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	松尾 誠司
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・トラブルのない入稿データを作るための実践的な知識や技術を学ぶ。</li> <li>・入稿時に必要とされるテキストや画像データの処理、設定を学ぶ。</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・適切なデータ制作と管理が行える</li> <li>・情報の整理が行える</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	IllustratorとPhotoshopの復習	前期に学んだ両ソフトの基本操作を確認する。		
2~4	コミック調タイトルデザイン	Illustratorのを用いてコミック表現のタイトルロゴ作成を練習 <ul style="list-style-type: none"> <li>・効果メニューについて</li> <li>・アピアランスパネルの使い方</li> <li>・さまざまな雰囲気文字をデザイン</li> </ul>		
5~7	Photoshop用いた画像合成	Photoshopを用いた画像合成 <ul style="list-style-type: none"> <li>・正確な選択範囲の作り方</li> <li>・合成画像の違和感をなくす</li> </ul>		
8~10	【入稿データの作りかた】 同人誌の表紙をデザイン	トリムマークの設定、塗り足し、文字のアウトライン化などのポイントを、入稿データを制作しながら確認する。		
11~12	WebやSNS用バナー製作練習	クライアントからクリスマスイベントのチラシデザインを受けたという前提で、ラフデザインから入稿データ作成までを行う。		
13~15	最終課題	テーマに基づいた課題を制作、提出する。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザインの学校 これからはじめる Illustrator & Photoshopの本		課題・レポート 確認テスト	70.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
色彩計画		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	佐々木 和郎
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・感覚や好き嫌いだけでなく色彩理論に沿った色使いができる知識を養う</li> <li>・色彩が与える影響を知りデザインに活かせるようになる</li> </ul>				
授業終了時の到達目標				
色彩の特性がわかり、効果的な配色ができるようになる <ul style="list-style-type: none"> <li>・色彩検定(文部科学省後援)3級(6月)合格</li> <li>・3級合格者は色彩検定2級(11月)合格も目指す</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		広告代理店に20年勤務 様々な企業の広告宣伝・販促計画の企画制作や運営管理の経験をいかした教育を行う		
時間外に必要な学修				
次回の授業内容を踏まえて、提示課題を用いた予習を行う				
回	テーマ	内容		
1	色の働き 色彩と生活 色の分類と三属性	色を勉強する目的を考える 色の働きを確認する 色彩学の基礎の考え方、分類方法を理解する		
2	PCCSトーン	トーンとは、その成立ち、各色調、イメージを理解する		
3	小テスト	三属性とPCCS表色系の確認		
4	配色①②	①色相を手がかりにした配色を理解する ②トーンを手がかりにした配色を理解する		
5	配色③	アクセントカラー・セパレーションカラー・グラデーションについて理解する		
6	小テスト	配色の確認		
7	色彩感情と色のイメージ	色から連想されるもの、受けるイメージについて理解する		
8	色対比	色の対比について理解する		
9	光と色①	色はなぜ見えるのか、光とは何かを科学的に理解する		
10	光と色②	眼の仕組みについて理解する		
11	照明と色の見え方 三原色と混色	照明による効果と色の見え方を理解する 加法混色の三原色と減法混色の三原色を理解する 各混色について理解する		
12	ファッション・インテリア	ファッション・インテリアの色彩について理解する		
13~ 14	過去問題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・過去問題の解答</li> <li>・期末テスト出題範囲説明</li> </ul>		

回	テ ー マ	内 容		
15	前期期末試験 検定問題の解説	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 前期期末試験</li> <li>・ 検定の自己採点</li> </ul>		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	色彩検定公式テキスト3級編 新配色カード199a	課題・レポート 授業態度 出席率 期末試験	20.0% 10.0% 10.0% 60.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Office演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	山村 孝子
授業の概要				
仕事の中でよく作成するビジネス文書を効率よく作成する方法を学習する 日本語ワープロ検定試験対策				
授業終了時の到達目標				
仕事で作成するビジネス文書を効率よく作成することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		大学、専門学校、職業訓練校、企業研修他 Office講師 11年		
時間外に必要な学修				
タイピングの練習・模擬問題を何度も繰り返し練習する。				
回	テーマ	内容		
1	第1・2回模擬問題解説 第1・2回模擬問題解説・タイピング	試験の内容説明・文書作成の手順		
2	第3・4回模擬問題解説・タイピング	文字のレイアウトを整える 表を作成しレイアウトを整える		
3	第5・6回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で350文字を目指す		
4	第7・8回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で350文字を目指す		
5	第9・10回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で450文字を目指す		
6	第11・12回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で450文字を目指す		
7	第13・14回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す セルやセル範囲の書式を設定する		
8	第15・16回模擬問題解説・タイピング	模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する 模擬問題を使ってレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
9	第17・18回模擬問題解説・タイピング	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
10	第19・20回模擬問題解説・タイピング	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
11	第21・22回模擬問題解説・タイピング	時間内にレイアウトの整った文書を作成する タイピングの文字数を5分間で550文字を目指す		
12	学期末試験	日本語ワープロ検定受験		
13~ 15	課題制作	課題を制作する		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
日本ワープロ検定問題集3級		出席率 課題・レポート 授業態度 期末試験	20.0% 30.0% 20.0% 30.0%	試験合格も実習・ 実技評価に含む

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
Office演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	0単位(30時間)	必須	山村 孝子
授業の概要				
仕事の中でよく使用するExcelの表計算機能他を理解し効率のよい処理ができる 情報処理技能検定試験対策				
授業終了時の到達目標				
仕事の中で日常使用する計算式や表作成などの機能を利用し効率よく処理ができる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		大学、専門学校、職業訓練校、企業研修他 Office講師 11年		
時間外に必要な学修				
タイピングの練習・模擬問題を何度も繰り返し練習する。				
回	テーマ	内容		
1	第1・2回模擬問題解説	Excelについて・演算記号や数式の考え方について		
2	第3・4回模擬問題解説	利益率・平均売価・構成比など試験に出てくる用語について		
3	第5・6回模擬問題解説	関数について (SUM AVERAGE MAX IF)		
4	第7・8回模擬問題解説	正確な計算式を作れるように作成する表の内容を理解する		
5	第9・10回模擬問題解説	正確な計算式を作れるように作成する表の内容を理解する		
6	第11・12回模擬問題解説	正確な計算式を作れるように作成する表の内容を理解する		
7	第13・14回模擬問題解説	正確な計算式を作れるように作成する表の内容を理解する		
8	第15・16回模擬問題解説	効率よく時間内に正確な表作成をすることができるまで何度も繰り返し練習する		
9	第17・18回模擬問題解説	効率よく時間内に正確な表作成をすることができるまで何度も繰り返し練習する		
10	第19・20回模擬問題解説	効率よく時間内に正確な表作成をすることができるまで何度も繰り返し練習する		
11	第21・22回模擬問題解説	効率よく時間内に正確な表作成をすることができるまで何度も繰り返し練習する		
12	試験	情報処理技能検定試験 表計算受験		
13~ 15	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
情報処理技能検定問題集3級		出席率 課題・レポート 授業態度 期末試験	20.0% 30.0% 20.0% 30.0%	試験合格も実習・ 実技評価に含む

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイングテクニック I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
マンガを描く上で必要な、基本的技術の習得を目指します(つけペンの使い方や鉛筆作画のデッサンなど)				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・マンガのアナログ画材を使えるようになる。</li> <li>・様々なキャラクター描写ができるようになる。</li> <li>・描く対象物を簡略化して捉えることができるようになる</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集める。練習をする。				
回	テーマ	内容		
1~8	マンガ画材の使い方と種類を覚える	アナログの画材やどのような使い方なのかを課題を通して学びます。集中線・ベタフラッシュ・ホワイトの使い方など、漫画を作画する上で必要最低限の技術を学び、実践してみます。		
9~16	デッサン	鉛筆を用いた静物・石膏デッサンや人物クロッキー		
17~30	課題制作	キャラクターの表情や年齢別の描き方、身体のプロポーションなどに取り組みます		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
マンガのしくみ プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
ドローイングテクニックⅡ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	眞鍋 量臣
授業の概要				
パースを用いた背景の描写やスクリーントーンを用いた背景描写				
授業終了時の到達目標				
後期では建物や自然物などの背景描写を描けるようになる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		専属マンガアシスタント歴5年 アシスタントでの経験、作画テクニックを活かした教育を行う		
時間外に必要な学修				
授業の進捗に合わせる必要はありません。自分なりにどんどん調べながら必要だと思う事は自主学習していきましょう。受け身にならないように気を付けて下さい。マンガやイラスト制作に必要なと思う、本や資料を沢山集めたり練習をしていきましょう。				
回	テーマ	内容		
1~8	パース	一点透視図法、二点透視図法、三点透視図法で建物や室内を描いていきます		
9~16	スクリーントーン制作	スクリーントーンの基本の削り方を習得し、さまざまな背景を描写していきます		
17~24	背景テクニック	さまざまな背景のテクニック(自然物・屋内・エフェクト)を習得		
25~30	課題制作	課題の制作		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
マンガのしくみ プリント		出席率 授業態度 課題・レポート	10.0% 20.0% 70.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習 I		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
CLIPSTUDIOによるCG制作の基礎を習得				
授業終了時の到達目標				
CLIP STUDIOを使い、出題規定に沿ったイラスト作品を制作することができる				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーランスのWebデザイナーとして10年以上活動。パンフレットやイベントグッズ、SNSアイコン、冊子の表紙などのイラスト制作も行う		
時間外に必要な学修				
課題作成				
回	テーマ	内容		
1~ 2	・動機付け ・自己紹介の作成	授業の意義、修了後の明確な達成目的を確保する 描画用ツールと新規作成保存の流れを理解する		
3~ 4	・ブラシツール、テキストツール、 レイヤーについて ・下書きと線画の作成	レイヤーとブラシを使い、線画を作成する 素材のダウンロード方法を知る		
5~ 6	・アニメ塗り ・ブラシ塗り	・基本的な塗り方とレイヤー、マスクを理解する ・塗り潰し、クリッピング、グロー効果、ぼかしを学ぶ		
7~ 8	・水彩塗り ・厚塗り	水彩塗り、厚塗りの仕方を覚え、テクスチャの使い方を理解する		
9~ 10	フルカラーイラスト制作① ポーズと構図	オリジナルキャラクターを考え、イラストを制作する		
11~ 12	フルカラーイラスト制作②	オリジナルキャラクターを考え、イラストを制作する		
13~ 14	パス定規の使い方と背景	パス定規の使い方、背景の描き方を学び、作画する		
15~ 16	資料の集め方	ピンタレストで資料を集め、よりクオリティの高いイラストを制作する		
17~ 18	外部依頼練習①	人から発注されたイラストの模擬制作演習		
19~ 20	外部依頼練習②	人から発注されたイラストの模擬制作演習 フィードバックと修正		
21~ 22	外部依頼練習③	人から発注されたイラストの模擬制作演習 完成と発表		
23~ 24	最終課題制作①	最終課題制作		
25~ 26	最終課題制作②	最終課題制作(途中経過フィードバック)		
27~ 28	最終課題制作③	最終課題制作(途中経過フィードバック)		

回	テ ー マ	内 容		
29～ 30	講評会	最終課題をみんなで閲覧して、意見交換を行う		
	教科書・教材	評価基準	評価率	その他
	プロが教える！CLIP STUDIO PAINT PROの教科書 デジタル漫画のテクニック	課題・レポート 確認テスト 実習・実技評価	50.0% 20.0% 30.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
CG演習Ⅱ		マンガ・コミックイラスト 学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	0単位(60時間)	必須	谷本 麻美
授業の概要				
CLIP STUDIOを用いて、商業的に通用するイラストや漫画を制作できる				
授業終了時の到達目標				
コンペでの入賞、コミッションで以来の獲得をする				
実務経験有無		実務経験内容		
有		フリーランスのWebデザイナーとして10年以上活動。パンフレットやイベントグッズ、SNSアイコン、冊子の表紙などのイラスト制作も行う		
時間外に必要な学修				
課題作成				
回	テーマ	内容		
1~ 2	・動機付けと振り返り ・ジャスチャードローイング	・授業の意義、修了後の明確な達成目的を確認する ・ジャスチャードローイングをしているいろいろなポーズを描く練習をする		
3~ 4	・ベクターデータの作成 ・コマ割り、セリフの配置方法	・ベクターデータの特性を知る ・簡単なコマ割りとセリフ配置方法を学ぶ		
5~ 6	短編漫画の制作	1, 2ページの短い漫画作品を制作する		
7~ 8	3D素材の使い方	3D素材を使ったラフの作成方法		
9~ 10	イラストの装飾方法	イラストをよりよく見せる手法を学ぶ		
11~ 16	クライアントワーク	依頼に合わせた作品作りの練習を行う		
17~ 18	意見交換会	クラス内で作品を閲覧しあい、意見の交換を行う		
19~ 24	コンペ作品の制作	1年の集大成の作品を作成する		
25~ 30	修了制作準備	修了制作準備		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
CLIP STUDIOでの漫画技法を習得 より高度なデジタルイラスト技術の習得		出席率 課題・レポート 授業態度	20.0% 60.0% 20.0%	